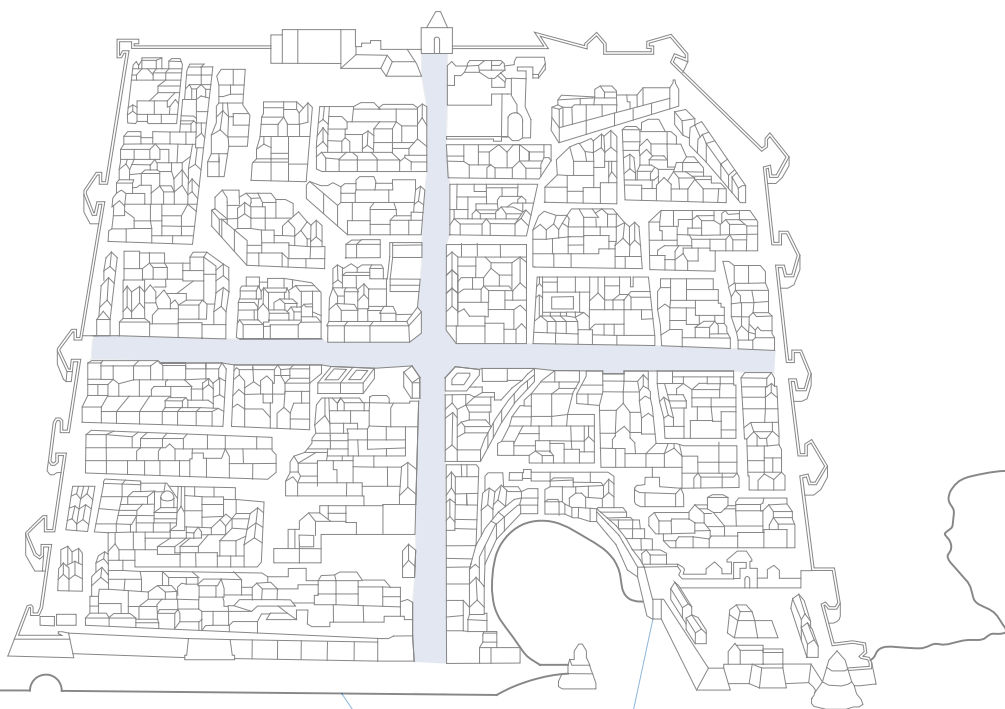


A

Aisu International
Associazione Italiana
di Storia Urbana

SU



LA CITTÀ CROCEVIA

Relazioni e scambi, intersezioni e incroci nelle realtà urbane

THE CROSSROAD CITY

Relations and exchanges, intersections and crossing points in urban realities

XII Congresso AISU / 12th AISU Congress

PROCEEDINGS

COLLANA EDITORIALE / EDITORIAL SERIES
Insights | Proceedings

DIREZIONE / DIRECTION

Elena Svalduz (Presidente AISU / AISU President 2022-2026)

Massimiliano Savorra (Vice Presidente AISU / AISU Vice President 2022-2026)

COMITATO SCIENTIFICO DEL VOLUME / SCIENTIFIC COMMITTEE OF THE BOOK

Armando Antista, Paola Barbera, Pelin Bolca, Alfredo Buccaro, Donatella Calabi, Giovanni Cristina, Cristina Cuneo, Marco Folin, Ludovica Galeazzo, Emanuela Garofalo, Paola Lanaro, Andrea Longhi, Francesco Lo Piccolo, Andrea Maglio, Emma Maglio, Elena Manzo, Luca Mocarelli, Marco Rosario Nobile, Stefano Piazza, Heleni Porfyriou, Renata Prescia, Marco Pretelli, Fulvio Rinaudo, Renata Samperi, Massimiliano Savorra, Filippo Schilleci, Ettore Sessa, Donatella Strangio, Elena Svalduz, Rosa Tamborrino, Ines Tolic, Stefano Zaggia, Guido Zucconi

La città crocevia. Relazioni e scambi, intersezioni e incroci nelle realtà urbane / The crossroad city. Relations and exchanges, intersections and crossing points in urban realities. Proceedings
a cura di / edited by Emanuela Garofalo and Armando Antista

PROGETTO GRAFICO / GRAPHIC DESIGN

Luisa Montobbio

IMPAGINAZIONE TESTI / LAYOUT

Luisa Montobbio, Mine Elhatip

Aisu International 2026

DIRETTORE EDITORIALE / EDITORIAL DIRECTOR

Rosa Tamborrino



Quest'opera è distribuita con Licenza Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale. Per leggere una copia della licenza visita il sito web <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/> o spedisci una lettera a Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA. Citare con link a: <https://aisuinternational.org/collana-proceedings/>

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/> or send a letter to Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA. Please quote link: <https://aisuinternational.org/collana-proceedings/>

Prima edizione / First edition: Torino 2026

ISBN: 978-88-31277-12-9

AISU international | Associazione Italiana di Storia urbana
c/o DIST (Dipartimento Interateneo di Scienze, Progetto e Politiche del Territorio)
Politecnico di Torino, Viale Pier Andrea Mattioli n. 39, 10125 Turin
<https://aisuinternational.org/>

INSIGHTS | Proceedings

3

LA CITTÀ CROCEVIA

Relazioni e scambi, intersezioni e incroci
nelle realtà urbane

THE CROSSROAD CITY

Relations and exchanges, intersections
and crossing points in urban realities

XII Congresso AISU / 12th AISU Congress

PROCEEDINGS

a cura di

Emanuela Garofalo
Armando Antista

XII Congresso AISU / 12th AISU Congress

LA CITTÀ CROCEVIA

Relazioni e scambi, intersezioni e incroci nelle realtà urbane

THE CROSSROAD CITY

Relations and exchanges, intersections and crossing points in urban realities

Università degli Studi di Palermo, Dipartimento di Architettura

10-13 settembre 2025

COORDINAMENTO GENERALE / GENERAL COORDINATION

Emanuela Garofalo (Università degli Studi di Palermo)

Armando Antista (Università degli Studi di Palermo)

COMITATO SCIENTIFICO / SCIENTIFIC BOARD

Armando Antista, Paola Barbera, Pelin Bolca, Alfredo Buccaro, Donatella Calabi, Giovanni Cristina, Cristina Cuneo, Marco Folin, Ludovica Galeazzo, Emanuela Garofalo, Paola Lanaro, Andrea Longhi, Francesco Lo Piccolo, Andrea Maglio, Emma Maglio, Elena Manzo, Luca Mocarelli, Marco Rosario Nobile, Stefano Piazza, Heleni Porfyriou, Renata Prescia, Marco Pretelli, Fulvio Rinaudo, Renata Samperi, Massimiliano Savorra, Filippo Schilleci, Ettore Sessa, Donatella Strangio, Elena Svalduz, Rosa Tamborrino, Ines Tolic, Stefano Zaggia, Guido Zucconi

COORDINAMENTO SCIENTIFICO ED ESECUTIVO / SCIENTIFIC AND EXECUTIVE COORDINATION

Giuseppe Abbate, Zaira Barone, Maria Sofia Di Fede, Annalisa Giampino, Manfredi Leone, Barbara Lino, Andrea Longhi, Andrea Maglio, Gaia Nuccio, Heleni Porfyriou, Marco Pretelli, Massimiliano Savorra, Fulvia Scaduto, Flavia Schiavo, Federica Scibilia, Elena Svalduz, Domenica Sutura, Rosa Tamborrino, Vincenzo Todaro, Ines Tolic

SEGRETERIA SCIENTIFICA / SCIENTIFIC SECRETARIAT

Coordination Stefania Crobe

Paolo De Marco, Fabio Guarrera, Marco Ingrassia, Francesco Monterosso, Elvira Nicolini, Claudia Patuzzo, Manfredi Saeli

SEGRETERIA ORGANIZZATIVA / ORGANIZING SECRETARIAT

Virginia Bonura, Romina Gaziano, Fabrizio Giuffrè, Clelia La Mantia, Jorge Martín, Giorgia Palizzolo, Francesca Romano, Desiree Russo, Salvatore Siringo, Rita Tolomeo

SEGRETERIA AMMINISTRATIVA / ADMINISTRATIVE SECRETARIAT

Francesco Paolo Di Giovanni, Fabio Butera, Tamara Vuturo, Giuseppe Sidoti, Dario Pipitone, Mario Gagliano

ORGANIZERS



Aisu International
Associazione Italiana
di Storia Urbana



Università
degli Studi
di Palermo



DIPARTIMENTO
DI ARCHITETTURA
UNIPA

WITH THE PATRONAGE OF



Regione Siciliana
Assessorato dei Beni Culturali
e dell'Identità Siciliana



Museo Regionale d'Arte
Moderna e Contemporanea
di Palermo



SALINAS
MUSEO
ARCHEOLOGICO
PALERMO



TEATRO
MASSIMO



WITH THE CONTRIBUTION OF



CANTINESETTESOLI
viticoltori in Sicilia dal 1958

Riconfigurare la città come spazio ludico

Le città sono sempre state luoghi di trasformazione, dove le interazioni umane, la cultura, le pratiche sociali e le politiche urbane hanno modellato e ridefinito gli spazi nel corso del tempo. Dalla nascita dei primi insediamenti urbani, passando per le grandi rivoluzioni industriali e le sperimentazioni architettoniche moderne, fino ad arrivare alle più recenti sfide legate alla sostenibilità e alla digitalizzazione, la città ha vissuto un continuo processo di rinnovamento. Oggi, l'introduzione di pratiche ludiche e tecnologie digitali, come la gamification e la realtà aumentata (AR), si inserisce in un contesto storico in cui l'urbanistica e la partecipazione civica sono sempre state inseparabili.

Le cosiddette *playable cities* (città giocabili), dove la tecnologia abilita esperienze interattive e gamificate, rappresentano una nuova fase nella lunga evoluzione della città come spazio di socializzazione e partecipazione. Come osservato da De Lange (2015), questi spazi trasformano le città in ambienti in cui la storia urbana può essere reinterpretata e rivisitata attraverso il gioco, diventando un mezzo per riflettere sulle pratiche e le dinamiche sociali del passato mentre si costruisce il futuro. Il gioco, in questo contesto, non è solo un'attività di svago, ma un potente strumento di critica e di generazione, capace di riscoprire le radici della città e di stimolare nuovi modi di interazione con lo spazio pubblico.

Gli interventi artistici interattivi e i giochi urbani non sono soltanto una risposta alle esigenze della contemporaneità, ma sono anche il frutto di una lunga tradizione di sperimentazione nelle città, che affonda le sue radici nei primi tentativi di rinnovamento urbano e nelle pratiche di riqualificazione delle aree urbane marginali. In tal senso, le città ludiche offrono ai cittadini l'opportunità di partecipare attivamente alla trasformazione dei luoghi che abitano, dando vita a esperienze collettive che riscrivono la storia urbana attraverso la co-creazione di nuovi significati.

Mentre i processi di rigenerazione urbana si sono storicamente concentrati sulla riqualificazione delle infrastrutture e sul miglioramento delle condizioni di vita, questa sessione intende esplorare come l'approccio ludico – nelle sue molteplici forme – possa rappresentare un motore altrettanto potente per il rinnovamento sociale e culturale delle città. Le città gamificate non solo favoriscono nuove modalità di interazione con lo spazio pubblico, ma rafforzano anche il senso di comunità e di identità collettiva (Lange, 2018; Seixas, 2021), riscoprendo il legame tra il passato e il presente delle nostre città.

Alcuni tra i temi di interesse che si intende approfondire includono:

- L'evoluzione storica degli spazi urbani ludici e la loro influenza sulle dinamiche sociali
- Il ruolo del gioco nella ricostruzione delle connessioni sociali e della memoria collettiva
- La visibilità e invisibilità del gioco urbano nella storia delle città
- L'impatto dell'arte partecipativa sulla coesione e l'identità collettiva nelle diverse epoche storiche
- L'uso della gamification per affrontare le sfide ambientali e storiche della città
- La riqualificazione sociale ed emozionale della città attraverso pratiche ludiche e artistiche: un'analisi storica

- Processi di riappropriazione e rivitalizzazione dello spazio pubblico in relazione alla memoria urbana
- Il gioco come strumento di negoziazione del conflitto urbano: passato, presente e futuro.
- Parchi, spazi urbani e gioco come luoghi di negoziazione del conflitto.

COORDINATORI

GIULIA CONTI, FEDERICO MONTANARI

(Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia)

IBRIDA, INATTESA, MUTEVOLE. LEGGERE E PROGETTARE LA CITTÀ COME SPAZIO LUDICO

HYBRID, UNEXPECTED, CHANGEABLE. UNDERSTANDING AND DESIGNING THE CITY AS A PLAYFUL SPACE

GIULIA MARINO (Università degli Studi di Napoli Federico II)

How can we move from the notion of playgrounds as closed, monofunctional spaces to a more open, inclusive, and contemporary definition of play spaces? Can we imagine any public space, not just those fenced off and reserved for children, as a space for playful interaction? What are the spatial characteristics of the playful city, understood as a hybrid space of coexisting uses, far from any utilitarian vision?

The proposed paper aims to enrich the session with these further lines of inquiry.

Parole chiave

Interazione ludica, comportamenti, progetto di paesaggio, inatteso, ibrido

Keywords

Playful interaction, behaviors, landscape project, unexpected, hybrid

Come possiamo passare dalla nozione di parco giochi come spazio chiuso e monofunzionale a una definizione di spazi ludici più aperta, inclusiva e contemporanea? Possiamo immaginare ogni spazio pubblico, non solo quelli recintati e riservati ai bambini, come uno spazio di interazione ludica? Quali sono le caratteristiche spaziali della città ludica, intesa come spazio ibrido, di usi coesistenti, lontano da ogni visione utilitaria?

Il contributo proposto mira ad arricchire la sessione con queste ulteriori linee di indagine. Si propone quindi di affrontare il tema della città come spazio ludico, dal punto di vista dell'architettura del paesaggio.

Considerando esempi emblematici del passato, come i parchi giochi di Aldo van Eyck ad Amsterdam o gli spazi pubblici di Lawrence Halprin a Portland o gli spazi per il gioco descritti nei testi di Jacques Simon, fino a progetti più contemporanei di spazi aperti ibridi e ludici, l'idea è quella di spostare lo sguardo dagli spazi riservati al gioco dei bambini agli spazi attivati dall'interazione ludica di tutti.

Si propongono esempi di progetti che non sono orientati a un risultato unico e certo, ma che incoraggiano comportamenti inaspettati e mutevoli, compromessi, ibridazioni di usi e significati. Si propone una lettura critica dei progetti selezionati: né parchi giochi convenzionali (un recinto, uno scivolo, un'altalena), né campi da gioco tradizionali, né luoghi che funzionano solo grazie alla mediazione di realtà virtuali, né ricostruzioni

letterali di ambienti fantastici, ma spazi pubblici che suggeriscono comportamenti ludici attraverso le interazioni che generano. Uno specchio d'acqua irresistibile che chiede di essere attraversato anche a rischio di bagnarsi, linee colorate sulla superficie che indirizzano il movimento, topografie del terreno che definiscono il passo, sono tutti strumenti che caratterizzano lo spazio pubblico e portano silenziosamente il gioco nella città, fuori dai recinti prestabiliti.

Parlare della città come spazio ludico non è altro che un pretesto per condividere un modo di leggere e progettare la città intesa come «un campo relazionale di triangolazioni tra corpi ad altissima carica eventuale» (A. Metta, *Corpo a corpo*, «Ri-Vista», 19, 2022), dove il gioco è atto performativo e politico, dove le regole del gioco non sono univoche e prestabilite ma continuamente negoziate e dove i corpi – umani e non umani – attivano, configurano e danno significato allo spazio attraverso la loro presenza e i loro comportamenti.